

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online): 2528-083X

Volume 6 Nomor 1 Januari 2020

P. 123-128

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN LINGKARAN PINTAR KELOMPOK B 4TK KARTIKA 1-12 PADANG PANJANG

Novita Helmi

Sri Hartati

Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Novitahelmi123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Kartika 1-12 Padang Panjang dengan menggunakan permainan lingkaran pintar. Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yaitu anak-anak kelompok B4 TK Kartika 1-12 Padang Panjang. Objek penelitian ialah kemampuan berhitung anak terutama memahami konsep bilangan 1-20. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik dokumentasi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus. Pada kondisi awal sebelum tindakan rata-rata persentase kemampuan berhitung anak sebesar 7%, sesudah dilakukannya tindakan pada siklus I dengan rata-rata persentasenya 29% dan siklus II rata-rata persentasenya 82% dan telah memenuhi target KKM yang sudah ditentukan. Maka dapat disimpulkan permainan lingkaran pintar bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata kuncinya: Berhitung, Permainan Lingkaran Pintar, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Periode keemasan merupakan masa anak paling penting dalam mengali serta mencari segala potensi untuk tumbuh kembang anak usia dini. Dimasa ini anak usia dini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Sri Hartati (2019) mengatakan bahwasanya anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami proses perkembangan secara pesat dalam mengembangkan segala aspek perkembangannya yang dimulai dari usia 0-8 tahun. Karena itu dibutuhkan cara pembelajaran yang tepat guna bisa menstimulasi tumbuh kembang anak secara

optimal. Pendidikan untuk anak sejak dini sangat penting, karena berada dalam masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Taman Kanak-kanak ialah lembaga pendidikan formal yang digunakan untuk mengembangkan segala aspek dan potensi yang ada pada anak usia dini, dengan pembelajaran yang dilakukan secara aktif, kreatif dan inovatif. Salah satu metode yang menarik pada Taman Kanak-kanak adalah metode bermain, melalui metode ini pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga merangsang kemampuan kognitif anak.

Kognitif ialah suatu aspek tumbuh-kembang anak yang harus diperhatikan. Kognitif diungkapkan oleh Ahmad Susanto, (2011) ialah sebuah kemampuan dalam sistem berpikir anak sehingga ia kemudian mampu dalam menilai, menghubungkan dan mempeertimbangkan peristiwa ataupun kejadian. Sehubungan dengan itu, kognitif ialah keterampilan anak dalam belajar ataupun berpikir dalam kaitannya dengan proses memahami dan mencerna kejadian yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta kemudian keterampilan dalam menyelesaikan persoalan sederhana dan memanfaatkan daya ingatnya (Pudjiati&Masykouri,2011). Kemampuan kognitif anak usia dini erat kaitannya dengan perkembangan aritmatika. Aritmatika berhubungan dengan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung menurut Sriningsih(2014) ialah sebuah aktivitas dalam membilang buta atau menyatakan bilangan secara berurutan tanpa dengan menghubungkannya dengan benda-benda konkrit lainnya. Dalam hal ini anak yang sudah berusia 4 tahun ia sudah bisa untuk menyatakan bilangan secara berurutan hingga sepuluh, kemudian anak yang sudah berusia 5 hingga 6 tahun sudah bisa menyatakan bilangan hingga seratus.

Berhitung secara umum pada TK hanya mempelajari konsep dasar-dasar berhitung, dimana anak mempelajari keterampilan berhitung agar nanti tidak mengalami hambatan dalam melanjutkan pada jenjang sekolah selanjutnya. Berhitung pada TK dimulai dari memahami konsep bilangan seperti menyebutkan angka, mengenal konsep bilangan menggunakan benda-benda, mencocokkan bilangan menggunakan lambang bilangan dan mengurutkan angka. Kenyataan di lapangan dari hasil observasi pada TK Kartika 1-12 Padang Panjang peneliti melihat masih rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan 1-20 seperti anak masih banyak yang salah menyebutkan angka yang dipajang di papan tulis, anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan angka dengan gambar yang diperlihatkan oleh guru. Selain itu metode dan media yang digunakan kurang menarik, ini terlihat dari antusias anak memainkan kartu angka dan kartu gambar yang telah disediakan oleh guru berkurang.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas peneliti tertarik mengadakan penelitian berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Lingkaran Pintar di TK Kartika 1-12 Padang Panjang". Peneliti berharap dengan permainan lingkaran pintar ini bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B4 TK Kartika 1-12 Padang Panjang.

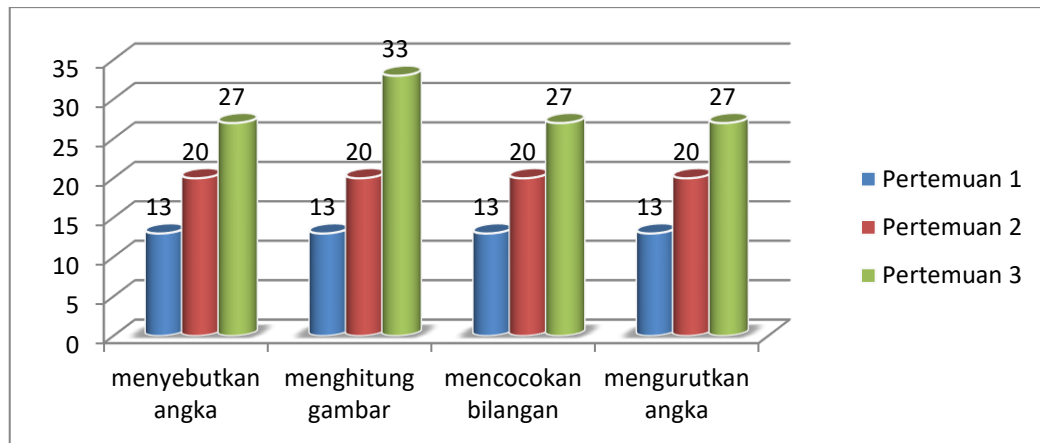
METODE

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK) yakni penelitian yang diadakan oleh guru dikelas (sekolah) tempat dimana ia mengajar dengan menekankan pada peningkatan dan penyempurnaan praksis dan proses pembelajaran. Tempat penelitian dilaksanakan di TK Kartika 1-12 Padang Panjang. Subjek penelitian anak kelompok B4 TK kartika 1-12 Padang

Panjang. Penelitian terdiri dari 2 siklus yakni siklus 1 yang berpedoman pada kondisi awal dan siklus 2 yang berpedoman pada hasil siklus 2. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN SIKLUS I

Grafik1 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Lingkaran Pintar Pada Siklus I Pertemuan 1,2 dan 3

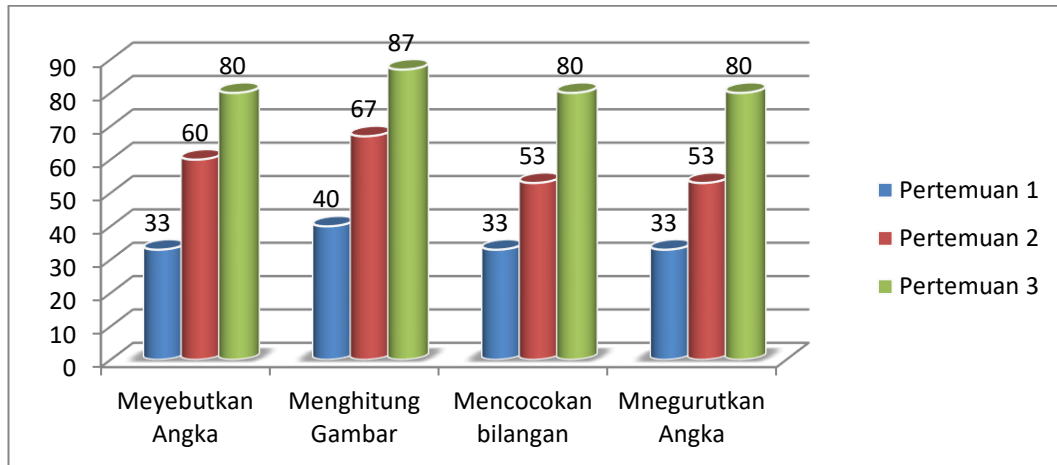


Berdasarkan grafik 1 terlihat kemampuan berhitung anak kelompok B4 TK Kartika 1-12. Pada aspek menyebutkan angka yang ada pada lingkaran pintar kategori berkembang sangat baik pertemuan 1 sejumlah 2 orang anak (13%), pertemuan 2 naik menjadi 3 orang (20%) dan pertemuan 3 naik menjadi 4 orang (27%). Pada aspek menghitung gambar kategori berkembang sangat baik pertemuan 1 sebanyak 2 orang (13%), pertemuan 2 naik menjadi 3 orang (20%) dan pertemuan 3 naik menjadi 5 orang (33%). Aspek mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan kategori berkembang sangat baik pertemuan 1 sebanyak 2 orang (13%), Pertemuan 2 naik menjadi 3 orang (20%) dan pertemuan 3 naik menjadi 3 orang (27%). Aspek mengurutkan angka 1-20 kategori berkembang sangat baik pertemuan 1 sebanyak 2 orang (13%), pertemuan 2 naik menjadi 3 orang (20%) dan pertemuan 3 naik menjadi 4 orang (27%).

Peningkatan kemampuan berhitung anak juga terlihat dari persentase rata-rata dalam kriteria berkembang sangat baik, pertemuan 1 berjumlah 13%, kemudian pertemuan 2 naik menjadi 20% dan pertemuan 3 naik menjadi 29%. Meskipun mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, namun belum mencapai target KKM 75%, maka penelitian dilanjutkan kesiklus II.

SIKLUS II

Grafik 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Lingkaran Pintar Pada Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3

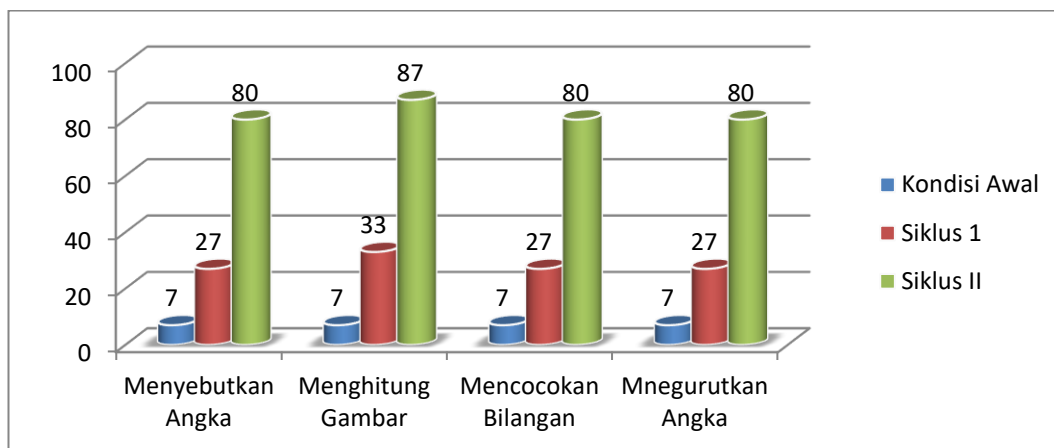


Berdasarkan tabel 2 terlihat kemampuan berhitung anak kelompok B4 TK Kartika 1-12 Padang Panjang. Pada aspek menyebutkan angka pada lingkaran pintar, kategori berkembang sangat baik. Pertemuan 1 sebanyak 5 orang (33%), pertemuan 2 meningkat jadi 9 orang (60%) dan pertemuan 3 meningkat jadi 12 orang (80%). Pada aspek menghitung gambar yang ada pada lingkaran pintar, kategori berkembang sangat baik. Pertemuan 1 sebanyak 6 orang (40%), pertemuan 2 meningkat jadi 10 orang (67%) dan pertemuan 3 meningkat jadi 13 orang (87%).

Pada aspek mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, kategori berkembang sangat baik. Pertemuan 1 sebanyak 5 orang (33%), pertemuan 2 meningkat jadi 8 orang (53%) dan pertemuan 3 meningkat jadi 12 orang (80%). Pada aspek mengurutkan angka 1-20, kategori berkembang sangat baik. Pertemuan 1 sebanyak 5 orang (33%), pertemuan 2 meningkat menjadi 8 orang (53%) dan pertemuan 3 meningkat menjadi 13 orang (82%).

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan lingkaran pintar terlihat dari persentase rata-rata kemampuan berhitung anak yaitu dalam kategori berkembang sangat baik. Pertemuan 1 sebesar 35%, pertemuan 2 meningkat jadi 58% dan pertemuan 3 meningkat jadi 82%. Telah mencapai target KKM yang ditentukan.

Grafik 3: Hasil Observasi Peningkatan kemampuan Anak Melalui Permainan Lingkaran Pintar Kategori Berkembang Sangat Baik(Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II)



Berdasarkan tabel 3 diatas diatas terlihat hasil peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan lingkaran pintar. Dikondisi awal kemampuan berhitung anak pada TK Kartika 1-12 Padang Panjang tergolong masih rendah dengan persentase rata-rata sebesar 7%. Ini terlihat sebagian anak belum mampu menyebutkan angka yang ada pada papan tulis dan belum mampu mencocokkan angka dengan gambar yang diperlihatkan oleh guru. Selain itu metode dan media yang digunakan kurang menarik perhatian anak, ini terlihat kurang antusiasnya anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kartu angka dan kartu gambar.

Setelah dilakukannya penelitian disiklus I dan siklus II menggunakan permainan lingkaran pintar, terlihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam berhitung. Pada siklus I kemampuan berhitung anak terjadi peningkatan dengan persentase rata-rata 29%. Disiklus ini anak lebih banyak berinteraksi dengan permainan lingkaran pintar, dengan metode tanya jawab dan pemberian tugas. Namun pencapaian siklus I ini belum sesuai target KKM yang telah ditentukan, selanjutnya penelitian melajutkannya ke siklus II. Di siklus II peningkatan kemampuan anak dalam berhitung mengalami kenaikan secara sangat baik, yaitu persentase rata-ratanya 82%. Dalam siklus II metodenya hampir sama dengan siklus I, cuma dalam siklus II dalam setiap aspek berhitung selalu menggunakan benda nyata (mainan motor, mobil, dan pesawat). Ini bertujuan agar anak lebih memahami aspek berhitung.

Berdasarkan uraian diatas terbukti permainan lingkaran pintar bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B4 TK Kartika 1-12 Padang Panjang ini terlihat dari setiap aspek dalam siklus I dan II selalu adanya peningkatan, sehingga target KKM yaitu 75% dapat tercapai.

SIMPULAN

Kesimpulan yang bisa diperoleh melalui penelitian ini ialah bahwasanya permainan lingkaran pintar secara perlahan dalam setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan. Hal ini bisa diamati melalui persentase keberhasilan rata-rata siklus I pertemuan 1 13%, pertemuan II 20% dan Pertemuan III 29%. Peningkatan sangat terjadi disiklus II Pertemuan 1 35%, pertemuan 2 58% dan pertemuan III 82%. Permainan lingkaran pintar efektif dijadikan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini, ini dikarenakan permainan lingkaran pintar dalam memainkannya langsung terhubung dengan media lain seperti kartu angka dan kartu gambar. Selain itu penggunaan benda kongkrit atau nyata sangat membantu anak dalam memahami angka lebih nyata. Sejalan dengan pendapat Sri Hartati(2019) bahwasanya media pada pembelajaran anak usia dini sangat berperan penting, sebab pembelajaran anak usia dini prinsipnya ialah kekongkretan maksudnya yaitu bahwasanya anak diharapkan bisa mempelajari suatu hal secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib,Zainal.dkk(2017).*PenelitianTindakanKelas(PTK)TK/RA,SLB/SDLB*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media
- Hartati,Sri(2019).*PengaruhMediaAudioVisualTerhadapStimulasiSensoriPendengaran BagiAnakToodlerDi TPA/PAUD*.IJECES2(1)(2019)
- Khadijah(2016).*PengembanganKognitifAnakUsiaDini*.Medan:Perdana Publishing
- Lauroza,SuchiPutridanHartati,Sri(2019).*PengaruhMediaGambarTerhadap KemampuanBerceritaAnakDiTKIslamDaudKholifahtullohTabingPadang*. JurnalIlmiahPesonaPaud (Vol 6 No 1)
- Nasution,AmandaSyaridanWulan,SeptiDwiAnjas(2017).*PeningkatanKemampuanBerhitungAnakMelaluiPermainanBendaRealia*.JurnalPenelitianPendidikanMipa(Vol 2 No1)
- Sutanto,A(2011).*PendidikanAnakUsiaDini*.Jakarta(konsepdanteori):PT BumiAksara
- Suryana,D(2016).*StimulasidanAspekPerkembangananak*.Jakarta:Kencana